Semestrale - anno I - numero 1 - marzo 1994 - Spedizione in abbonamento postale - vendita per corrispondenza - MILANO - C.C.P. n. 26845206 - Proposta, accettazione e inoltro dei prodotti, si effettuano tramite i servizi postali: ShaKe s.c.r.l. via Cesare Balbo 10, 20136 Milano. - Stampato da Bianca e Volta - Truccazzano (MI)

DECODER NEWSLETTER

Ebbene sì siamo riusciti, finalmente, a preparare la newsletter che avete di fronte. Una newsletter che abbiamo intenzione di far uscire periodicamente e in cui includeremo articoli interessanti e significativi che, per varie ragioni, non abbiamo inserito in "Decoder". In questa maniera questo foglio diventerà un agile strumento che permetterà di tenervi ben informati su quanto la ShaKe edizioni sta facendo. Vi saranno inoltre informazioni relative alle nostre iniziative editoriali e le recensioni di quelle performance e avvenimenti, che in una maniera o nell'altra ci hanno visti protagonisti. Ma questo spazio vorrà essere aperto, ancora di più di "Decoder", al contributo e alle critiche di voi lettori, che siete perciò invitati formalmente a suggerire, scrivere opinioni, mandare contributi e richieste ecc.
Continua inoltre l'espansione della **DECODER BBS**, il nostro supplemento elettronico, uno spazio aperto *on line* alle esigenze di comunicazione presenti nel sociale, ma anche un'occasione imperdibile per dialogare in diretta coi redattori di "Decoder".

UNA DICHIARAZIONE DI PRINCIPI
di Bruce Sterling

Ho appena terminato il mio primo libro di non fiction. Il titolo è *Giro di vite contro gli hacker*. Per scrivere questo libro ho dovuto passare gran parte degli scorsi 18 mesi in compagnia di hacker, poliziotti e sostenitori dei diritti civili. Ho passato molto tempo a seguire discussioni su quel che è legale e quel che è illegale, giusto e sbagliato, rispettabile e spregevole, morale e immorale, nel mondo dei computer e dei diritti civili. I miei svariati informatori erano persone preparate, a cui tali problemi stavano veramente a cuore e, per la maggior parte, sembrava agire a fin di bene. Nel complesso, comunque, le loro opinioni erano un'accozzaglia sconcertante di contraddizioni.
Quando iniziai ad occuparmi di questo progetto, la mia ignoranza dei problemi in questione era autentica e profonda. Fino a quel momento non avevo mai conosciuto nessuno dell'underground informatico. Non mi ero mai collegato a nessun Bulletin-Board underground, né avevo mai letto nessuna rivista hacker semi-illegale. Anche se mi stava davvero molto a cuore il problema della libertà di espressione, non sapevo quasi niente - ed è riprovevole - della storia dei diritti civili negli Stati Uniti o delle dottrine giuridiche riguardanti la libertà di stampa, la libertà di parola e la libertà di associazione. I miei rapporti con la polizia si basano saldamente sullo stratagemma di evitare il più possibile ogni contatto personale con la stessa. Non fui io ad andare a scovare quel progetto. Fu il progetto a scovare me. Mi trovai coinvolto inestricabilmente quando, il primo marzo 1990, i servizi segreti, che agivano sotto la guida di procuratori federali di Chicago, mi arrivarono a casa ad Austin e confiscarono i computer di un editore di giochi di fantascienza. La Steve Jackson Games Inc. di Austin stava per pubblicare un libro-gioco dal titolo *Corpi Cyberpunk*. Quando le forze dell'ordine federali scoprirono il manoscritto elettronico di *Cyberpunk* sul computer che avevano sequestrato negli uffici di Jackson, espressero tutto il loro sconcerto e la loro apprensione. Dichiararono che *Cyberpunk* era un vero "manuale di crimini informatici".
Non ho intenzione di ripetere la storia del caso Jackson in questo articolo. L'ho già fatto al meglio delle mie capacità in *Giro di vite contro gli hacker*; e comunque le conseguenze di quel primo marzo sono lungi dall'esser terminate. Jackson non fu mai accusato di alcun crimine. In questo momento la sua causa civile contro gli agenti che irruppero nel suo ufficio è ancora sulla scrivania dei giudici federali.
Non voglio ripetere in questa sede quello che credono certi poliziotti, certi hacker o certi sostenitori dei diritti civili. Voglio discutere invece le mie credenze morali per quello che sono in qualità autore di fantascienza. In quanto autore di FS voglio cercare di arrischiare una dichiarazione di principi personale.
Non mi è sfuggito il fatto che molti credono che chiunque venga chiamato "cyberpunk" sia necessariamente, quasi per definizione, totalmente privo di principi. Adduco come prova un brano del libro di Buck BloomBecker del 1990 *Crimini informatici spettacolari*. A pagina 53, all'interno di un capitolo intitolato "Chi sono i criminali informatici?", BloomBecker introduce la classificazione formale di criminalità "cyberpunk".
Negli ultimi anni è sorto un nuovo genere di fantascienza con l'evocativo nome di "cyberpunk". Nato dall'opera di William Gibson, in particolare dal suo premiato *Neuromante*, il cyberpunk è offre una visione apocalittica del futuro tecnologico. In *Neuromante* il protagonista è un hacker del futuro costretto a commettere crimini usando le più sofisticate strategie informatiche, per conto di persone che gli offrono denaro sufficiente a comprare le creazioni biologiche necessarie alla sua sopravvivenza. La sua vita è carica di una disperazione cinica e alimentata dal desiderio di scansare la morte. Anche se in nessun caso i virus realmente incontrati finora hanno avuto effetti così devastanti, questo libro illustra certo un atteggiamento che ci si dovrebbe aspettare, quando si scoprano nuovi virus dei computer e si cerchi di capire le motivazioni che vi stanno dietro.
John Markoff del "New York Times", uno dei giornalisti più ricettivi e ferrati in questo settore, ha scritto che numerosi criminali informatici manifestano nuovi gradi di malvagità. Egli li definisce - così come faccio - "cyberpunk".
Chi di noi ha letto *Neuromante* di Gibson con attenzione, si renderà conto di certe inesattezze effettive nella breve critica di BloomBecker. *Neuromante* non è "apocalittico". Il cospiratore principale di *Neuromante* rende Case fedele a sé non comprando i suoi servizi, ma installandogli delle sacche di veleno nel cervello. La vita di Case è "alimentata"non dalla sua brama di denaro o di "creazioni biologiche", né dal cinico "desiderio di scansare la morte", ma piuttosto dall'ardente desiderio di hackerare il cyberspazio. E così via.
Ad ogni modo non credo che questo fraintendimento di *Neuromante* sia basato su una certa negligenza o malafede. In generale il resto del libro di BloomBecker è informativo, ben organizzato e ponderato. Penso invece che BloomBecker sia stato così audace da assorbire il più possibile da *Neuromante* senza intossicarsi la mente. Questo suo resoconto è ciò che egli ha realmente "visto" leggendo il romanzo. *Neuromante* ha avuto un gran seguito nel mondo delle indagini sul crimine informatico. Un eminente funzionario delle forze dell'ordine mi disse un giorno che la polizia trae immancabilmente le conclusioni peggiori, quando trova un teenager in possesso di un computer e di una copia di *Neuromante*. Quando affermai di essere anch'io un autore "cyberpunk", mi chiesero se avevo intenzione di mettere nei miei libri anche la ricetta di una bomba molotov. Restai sbalordito di fronte a quella domanda che allora mi parve uno stravagante eccesso di retorica. Questo succedeva prima che io avessi davvero esaminato i Bulletin-Board della scena informatica underground, che trovai zeppi di ricette per bombe molotov o anche peggio. (Non ebbi il cuore di dir loro che il mio amico e collega Walter Jon Williams aveva scritto e pubblicato un racconto di SF pieno di descrizioni accurate su come ottenere esplosivi da semplici sostanze chimiche di uso domestico).
Infatti la SF cyberpunk (e la fantascienza in generale) ha permeato tutto l'underground dell'informatica.
Ho conosciuto giovani hacker underground che usano pseudonimi come "Neuromante", "Invernomuto" e "Conte Zero". La Legion of Doom, l'indiscussa *bête noire* delle forze dell'ordine informatiche, era solita conferire su di un Bulletin-Board chiamato "Black Ice".
In passato non ho mai saputo un gran che sui personaggi della scena underground, ma senza dubbio loro sapevano di me. Da allora ho conosciuto persone che esprimevano una sincera ammirazione per i miei racconti e poi, quasi senza riprendere fiato, si vantavano di essersi intrufolati nei computer degli ospedali per ridacchiare delle cartelle cliniche confidenziali dei malati di herpes venereo.
Un esempio davvero irritante di questa sindrome è "Pengo", un membro del gruppo di hacker tedeschi, che si introdusse nei computer in Internet per conto del KGB. Disse alla polizia tedesca e al giudice del processo dei suoi co-cospiratori di aver trovato l'ispirazione in *Neuromante* e *Shockwave Rider* di John Brunner.
Non l'ho scritto io *Neuromante*. Però l'ho letto quando era in bozza ed ho offerto molti commenti presumibilmente utili. Ho elogiato il libro in pubblico ripetutamente ed esaurientemente. Ho fatto tutto il possibile perché la gente lo leggesse.
Non mi ricordo di aver mai segnalato a Gibson che il suo romanzo avrebbe potuto indurre qualche hacker anarchico a vendere la propria esperienza a quell'apparato feroce e repellente che aveva dato vita alla Lubijanka e all'Arcipelago Gulag. Non credo che avrei potuto esprimere un monito simile neppure se avessi intuito il pericolo di una tale possibilità, che io non intuivo. Non so ancora in che maniera Gibson avrebbe potuto modificare il libro così da evitare ogni istigazione di malfattori e mantenere al contempo l'integrità della sua visione - la vera qualità che rende il libro valido e avvincente.
Tutto ciò mi porta alle mie prime dichiarazioni di principio morale.
Non sono responsabile, solo perché l'autore di FS "cyberpunk", di ogni atto commesso da un *bohémien* con un computer. Il termine "cyberpunk" non è una mia proprietà ed io non posso sapere dove sarà applicato, chi lo userà o a che fine.
Essendo un autore di fantascienza, il mio compito non è quello di far sì che la gente si comporti come si deve; il mio compito è far immaginare la gente.

(continua a pagina 2)

DECODER BBS
02/29527597
dalle ore 16 alle ore 8 - 300-14400 baud, 8, 1, N

Altri nodi della CyberNet:
SENZA CONFINE (MC) 0733/236370 - ALCHEMIST NEST (UD) 0432/851200 - BITS AGAINST THE EMPIRE (TN) 0461/980493 - HACKER ART (FI) 055/485997 - NERVOUS XTC (FO) 0541/27135 - RENDEZ VOUS (MI) 02/33105756 - MILANO FUTURA (MI) 02/2578322 - FIDO MI (MI) 02/48841500 - FAST ENOUGH (CO) 031/301457 - EXTREMA (TE) 0861/413362 - CYBER NEST BBS (BA) 080/776273 - TEMPLE OF KNOWLEDGE (RM) 06/546880 - POWER BBS (BO) 051/6257101 - NIENTE PER CASO (PI) 050/531031

COME SI USA UN MODEM

Molti hanno scritto di non sapere come si usa un modem. Purtroppo non c'è qui lo spazio per approfondire l'argomento, che cercheremo di sviluppare adeguatamente su "Decoder", e diamo solo qualche coordinata di base per connettersi alla DecoderBBS, ovvero il nostro supplemento elettronico. Un modem di basse, ma sufficienti, prestazioni, ovvero a bassa velocità - 2400 bps è OK - costa dalle 100 alle 150.000 lire. Diffidate dei prezzi più alti. Cercatene uno che abbia la "correzione d'errore" (MNP4/V42). Va connesso alla porta seriale del computer con un cavo apposito: se andate in qualsiasi negozio di articoli informatici lo trovate già fatto per 20.000 lire circa. L'altro cavo che serve è quello che collega il modem alla linea telefonica. Spesso c'è già fatto incluso nella scatola del modem. Ora guardate il modem: dietro può avere uno o due ingressi per i cavetti telefonici. Se ne ha uno non ci sono problemi e a questo va collegato l'altro capo del cavo sopracitato. Se ne ha due dovete collegare il vostro telefono all'ingresso che si chiama "phone-set" e il modem al "line-set". Per verificare se i collegamenti sono corretti basta alzare a cornetta del telefono. Se sentite il classico suono di libero ciò significa che va tutto bene. Per pilotare concretamente il modem ossia per settarlo e, soprattutto, per fargli compiere le funzioni di chiamata o di ricezione e tutto il resto, viene usato un programma di telecomunicazione. Questo lo potete comperare dove acquistate il modem oppure potete usare un programma shareware - che vuol dire un programma che si copia liberamente spedendo successivamente i soldi a chi l'ha fatto, normalmente pochi dollari. Noi vi consigliamo, per chi ha un IBM compatibile, il "Telix", il "White Knight" per chi ha un Mac, il "VLT" per chi ha un Amiga, che sono tutti shareware. Se non trovate il programma contattate Decoder e, inviando un dischetto + le spese postali, vi rimanderemo il programma shareware. Pensarete poi voi a spedire i soldi ai legittimi softwaristi.
Adesso avete tutto. Collegate il modem al computer, a macchina spenta, il modem alla linea telefonica, accendete tutto e lanciate il programma di comunicazione. La prima cosa che dovete fare è settare il programma di comunicazione e poi il modem, cioè dare dei parametri, che verranno memorizzati dal computer e dal modem per un corretto funzionamento e questa può sembrare l'operazione più complicata. L'unica cosa che qui possiamo consigliarvi è quella di consultare gli "help" del programma e il manuale del modem che porta sempre una configurazione standard che inizialmente è bene seguire, oppure che è già memorizzata nel programma stesso. Quando prenderete la mano modificherete certi parametri per ottimizzare le trasmissioni. Dal programma dovrete però necessariamente dare dei settaggi, i cui più importanti sono la stringa di inizializzazione, su quale porta seriale c'è il modem (COM1 o COM2, se avete un PC), la velocità della trasmissione dei dati tra modem e computer (uguale a quella del modem), in quali directories dovranno essere salvati i file che scaricate o presi i file che spedite. Altro parametro importante è quello relativo al tipo di terminale, o emulazione. Conviene dare ANSI-BBS o VT100. Altri parametri sono relativi alla BBS che chiamate: quelli della DecoderBBS e di norma per tutte le BBS sono parity=None, data lenght=8, stop=1. Con un po' di concentrazione, di esplorazione del programma e di consultazione del manuale dovreste riuscire a comporre il primo numero digitando l'apposito comando che spesso è automatico ed è collegato a una sorta di agenda telefonica dove avrete memorizzato i numeri delle vostre BBS preferite. Se le connessioni sono OK sentirete nel modem il suono del telefono libero, poi il rumore del modem che compone il numero infine il suono dei due modem che si collegano, tipo quello del fax. Quando il collegamento è avvenuto se vedete apparire caratteri che non c'entrano un tubo con il linguaggio umano vuol probabilmente dire che avete sbagliato una serie di parametri del programma di telecomunicazioni, quindi ricontrollateli. Adesso dovreste essere "in linea". Ciò che potete fare su una BBS è: leggere la posta elettronica a voi riservata o di libera lettura, rispondervi o dire la vostra nelle apposite "aree messaggi", scaricare (operazione di download) dei file che risiedono nella memoria della BBS e farli pervenire al vostro computer, caricare (operazione di upload) dei file dalla vostra memoria a quella della BBS mettendoli a disposizione di tutti gli altri utenti. Per una migliore fruizione della posta vi straconsigliamo di usare un programmino, che vi serve per leggere e scrivere la posta "off-line" ovvero senza essere collegati via cavo (risparmiate scatti e $ e non tenete la linea della DecoderBBS occupata per gli altri utenti). Il programma è il "BlueWave", se avete un PC, o "RaMail", se avete Mac, Amiga o altro, e ve lo potete scaricare dalla DecoderBBS. Il suo funzionamento è semplicissimo. Chiamate la BBS, la avvisate che state usando questo programma e vi verrà spedito ("downlodato") il vostro pacchetto di posta giornaliero. A quel punto vi scollegate e, con calma, grazie all'utile programmino, ve la leggete, scrivete le vostre risposte ecc. Richiamerete più tardi la BBS per scaricare ("uplodare") i vostri messaggi. I due collegamenti dureranno al massimo 3-4 minuti e questa procedura vi garantisce di avere sulla vostra memoria tutti i messaggi che volete, ben ordinati, aggiornati e facilmente manipolabili con semplici comandi.
Ora è il tuo turno "aspirante netrunner", benvenuto nel cyberspazio!

Non posso controllare l'immaginazione degli altri - non più di quanto non permetterei loro di controllare la mia vita.
Sono però moralmente obbligato a prender posizione quando vengono commesse azioni criminose che usano le mie idee o la mia retorica, anche se da lontano, come giustificazione.
Pengo e i suoi amici hanno commesso un grave crimine, che meritava di essere condannato e punito. Erano abili, ma proditoriamente abili. Erano pozzi di inventiva, ma la usavano per una cattiva causa. Erano tecnici esperti ma abusavano della loro esperienza per ottenere profitti illeciti ed appagare il proprio ego. Potranno anche essere "cyberpunk" - a detta di molti si meriteranno quel titolo assai più di me -, ma non sono miei amici.
Che cos'è il "crimine"? Che cos'è un reato morale? Quali sono le azioni indegne e malvage? Trovo che queste siano domande straordinariamente difficili. Non ho nessuno *status* speciale che mi permetta di parlare di certe questioni con autorità. Al contrario: in quanto autore di una letteratura popolare disdegnata e in quanto eccentrico *bohémien* che si autoprofessa tale. Non ho quasi nessuna autorità, di nessun tipo. Non sono né un moralista, né un filosofo, né un profeta. Ho sempre considerato il mio "ruolo morale", così com'è, come quello di un guitto - uno a cui a volte è permesso di dire l'indicibile, di esplorare idee e problemi in una forma che fa sì che possano esser trattati come giochi, esperimenti del parlato o metafore, e non come prescrizioni, leggi o sermoni. Non c'è per me nessuna religione, nessuna scrittura che guidi le mie azioni e mi dia delle fondamenta morali infallibili. Non aspiro a responsabilità morali o al potere della carica pubblica. E' mia abitudine mettere in dubbio ogni affermazione d'autorità e nutrire il più vivo scetticismo riguardo alle procedure della legge e della giustizia. Non mi sento spinto a conformarmi al comportamento della maggioranza dei miei concittadini. Sono un vero rompiballe.
Il mio comportamento è lungi dall'essere irreprensibile. Sono cresciuto e vissuto ad Austin, in Texas, durante gli anni '70 e '80, in un putrido *milieu* di artistoidi hippy criptointellettuali. Ho commesso infiniti "crimini", come milioni di altre persone della mia generazione. Appartenevano alla notevole varietà dei crimini "senza vittime", ma avrebbero potuto sicuramente portarmi dritto in prigione, se per esempio li avessi commessi sotto gli occhi dell'Assemblea Legislativa.
Se avessi vissuto cent'anni fa come vivo oggi, probabilmente sarei stato linciato dagli altri texani scandalizzati dalla mia abominevole condotta morale. Se vivessi in Iran oggi e scrivessi e pensassi le cose che penso, probabilmente verrei processato e giustiziato.
Per quel che posso dire, il relativismo morale è una realtà della vita. Penso che sarebbe possibile conformarsi esteriormente a ogni tabù della società in cui si vive, anche al più piccolo, pur non sentendosi coinvolti né emotivamente né intellettualmente. Vedo che certi filosofi han detto che quello è un comportamento moralmente adatto ad un buon cittadino. Ma io non potrei vivere una vita così. In tutta sincerità sento che la mia società è coinvolta in molte azioni miopi e insensate e inclini a portarci alla distruzione. Sento che la nostra società deve cambiare, e cambiare radicalmente, in un processo che arrecherà un grande danno al nostro attuale sistema di valori. Questo non giustifica i miei errori personali, di cui ho rimorso, ma spiega, spero, come mai il mio stile di vita e le mie azioni non sono adatti a far sentire l'autorità completamente a suo agio. Sapere è potere. Il sorgere delle reti informatiche, della Società dell'Informazione, sta agendo in modo strano e distruttivo sulle procedure correnti di distribuzione di potere e sapere. Il sapere e l'informazione, erogati tramite questi nuovi canali, sono altamente corrosivi per lo *status quo*. Chi vive nel bel mezzo della rivoluzione tecnologica vive al di fuori della legge, non necessariamente perché intende infrangere le leggi, ma poiché le leggi sono vaghe, obsolete, verbose, draconiane o inapplicabili. L'ovvio risultato è che gli hacker infrangono le leggi e alcuni sono stati puniti in modo eccessivo per infrazioni relativamente secondarie non motivati da malafede. In questo coscienzioso propendere all'arresto e alla punizione dei malfattori, persino la polizia informatica è stata accusata di abuso di potere e di violazione della Costituzione e delle leggi civili. E' possibile che i poliziotti abbiano davvero commesso quei "crimini". Alcuni funzionari hanno già subito gravi danni alla loro reputazione e carriera - sempre convinti di essere moralmente nel giusto e, come gli hacker a cui davano la caccia, senza mai provare nessuna vergogna sincera, né rimorsi o sensi di colpa.
Ho vissuto e sto vivendo all'interno di una controcultura che ha un sistema di valori proprio. La controcultura - la *bohème* - non è mai troppo lontana dalla criminalità. "Per vivere al di fuori della legge devi essere onesto", ecco il classico motto hippy di Bob Dylan. Un *bohémien* scopre il fascino nell'idea che egli "ha gli abiti sporchi, ma le mani pulite". Ma incorre un rischio a non considerare le restrizioni della legge per tenere fermo il proprio onore sull'integrità personale. Se si getta via il regolamento per affidarsi alla propria coscienza individuale, si verrà indotti in tentazione.
E la tentazione è un peso. Opprime. E' grottescamente facile giustificare, razionalizzare un'azione di cui si dovrebbe invece vergognare. Osservando il *milieu* del crimine informatico sono entrato in contatto con un mondo di tentazioni dal quale prima ero tagliato fuori. A tutt'oggi non mi costerebbe molto introdurmi in computer altrui, scroccare chiamate interurbane, ingraziarmi qualcuno che volentieri mi fornirebbe grosse quantità di software copiato illegalmente. Potrei persino costruire bombe molotov. Non ho fatto niente di tutto ciò e lo disapprovo; anzi, essendo venuto a sapere di queste pratiche più di quanto mi interessasse, provo adesso una repulsione sincera al riguardo. Ma questo sapere è una specie di potere e il potere è tentatore. L'obbiettività giornalistica, o l'impulso a giocare con le idee, non può proteggerti completamente. La tentazione ti si appiccica addosso come una serie di pesi piccoli ma fastidiosi. Portarseli dietro può renderti più forte. Oppure può farti affondare.
"Aveva gli abiti sporchi, ma le mani pulite". E' un bellissimo ideale, quando vi si può tener fede. Come molti *bohémien*, anch'io guardavo con nobile sdegno a certa gente che è al potere e che ha gli abiti puliti ma le mani indelebilmente sporche. Ma ho pure conosciuto della gente ansiosa di darti una pacca sulla spalla con gli abiti sporchi e le mani anche. Non è una compagnia piacevole.
In un modo o nell'altro, bisogna tirare un bidone. Io non sono molto bravo a tirar bidoni. Quando gli altri tiravano un bidone su di me escludendomi, in genere non vedevo l'ora di poter immergermi in una sana, lunga contemplazione dell'altra parte. Non mi fido molto della mia abilità di tirare questi bidoni. Invece penso che dovrei farlo. Il mondo non aspetta. Sono bastati dei tizi con stecche da biliardo e coltelli a serramanico per trasformare la nazione di Woodstock in Altamont. Un tempo Haight Ashbury era piena di gente capace di fidarsi di tutti quelli con cui fumavano erba e amare tutti quelli con cui andavano in acido - durò circa sei mesi. Poco dopo quel posto brulicava già di anfetaminici e di tossici, e lo sa il cielo se non sembravano proprio i tipetti, con le collanine che dicevano "Love", della Lega per la Scoperta Spirituale. La corruzione esiste, la tentazione esiste. Certi si lasciano vincere. E la tentazione è là per tutti noi, costantemente.
Io sono arrivato a tirare un bidone di soldi. Non è un gran bidone, ma è già qualcosa. Ci sono delle attività che sono non-ortodosse, dubbie, illegali o quasi legali, ma che forse potrebbero venir giustificate da una persona onesta poco convenzionale. Ma secondo me, quando ti guadagni la vita con un commercio che infrange la legge, hai oltrepassato il limite. Mi è difficile accettare la tua sincerità controculturale, quando sorridi e intanto intaschi il dollaro, amigo!
Posso capire un ragazzino che scrocca le telefonate quando è al verde, impotente e muore dalla voglia di esplorare il mondo nuovo delle reti. Non lo approvo ma lo posso capire. Io mi rifiuto di farlo e non l'ho mai fatto; ma non lo reputo un crimine tanto atroce da meritare una repressione senza pietà. Ma se saccheggi il servizio telefonico e poi lo rivendi - se ti sei fatto una società dei telefoni in miniatura e sfrutti l'energia di altri solo per riempirti le tasche - sei un ladro. Quando arriverà la madama per rinchiuderti, non venire a piangere chiamandomi "fratello".
Se sei tu a creare software e lo regali, sei un buon essere umano. Se sei tu a scrivere software e lo fai copiare ad altri perché lo provino come *shareware*, apprezzo la tua fiducia e, se mi piacerà il tuo lavoro, te lo pagherò. Se copi il software di altri e lo regali, danneggi i loro interessi e ti dovresti vergognare, anche se ti atteggi da fascinoso sovversivo dell'informatica. Ma se copi il software di altri e lo vendi, sei un truffatore e io ti disprezzo.
La creazione e diffusione dei virus è un'attività vile, nociva, e vergognosa che condanno senza riserve.
C'è qualcosa che non va nella Società dell'Informazione. C'è qualcosa che non va nell'idea che le "informazioni" siano una merce come un tavolo o una sedia. C'è qualcosa che non va nel dare un brevetto agli algoritmi dei software. C'è qualcosa di terribilmente ignobile e meschino nell'inventare un linguaggio e poi affittarlo agli altri perché possano parlare. C'è qualcosa di sinistro e senza precedenti in questo processo di mercificazione strisciante di dati e saperi. Un computer è una cosa troppo simile al cervello umano, perché io possa davvero rassegnarmi al fatto da chiedere il brevetto o il copyright per il suo processo di pensiero. C'è qualcosa di malsano e inattuabile in un sistema economico che ha già un mercato nero così vasto. Non credo che la democrazia procederà in un ambiente in cui imperi enormi di dati sono codificati, riservati, brevettati, confidenziali, top-secret, o delicati. Temo per la stabilità di una società che costruisce castelli di sabbia fatti di *data bits* e cerca di trattenere la marea del mondo reale a suon di ordini regii. Possono cadere intere società. Nell'Est-Europa abbiamo assistito al crollo di intere nazioni negli abissi della corruzione. Perseguendo la loro inattuabile dottrina, hanno raddoppiato e quadruplicato gli sforzi per avere il controllo sociale, trascurando completamente i valori che rendono la vita degna di essere vissuta. Alla fine l'intera struttura di potere era così screditata che l'ultimo briciolo di integrità morale rimasta la si vedeva solo nella *bohème*: nei dissidenti e nei drammaturghi e nelle loro illegali *samisdat*. Avevano gli abiti sporchi, ma le mani pulite. L'unico manifesto che serviva a Vaclav Havel era un cartello che diceva: "Vaclav Havel garantisce elezioni libere". Non era mai stato al potere, ma la gente credeva in lui e nei sui amici della Rivoluzione Dolce. Vorrei che impegnato nella Rivoluzione del Computer ci fosse qualcuno che fosse in grado di ispirare quella fiducia e la meritasse. Vorrei che sulla Frontiera Elettronica ci fosse qualcuno con un'integrità morale che corrispondesse incontestabilmente al potere sfrenato di quelle macchine digitali. Una società è nei guai quando mette al potere la sua *bohème*. E io temo per il mio paese quando penso a una simile prospettiva. Eppure è possibile. Se arrivano i guai, può anche essere l'ultima speranza.
I problemi che avevano irretito il mio interesse nel 1990 non sono scomparsi. Sono diventato uno scrittore e giornalista impegnato perché sentivo che era giusto così. Avendo preso quella decisione, intendo tener fede ai miei impegni. Prevedo che rimarrò attivo in quei problemi e in quel dibattito per tutta la vita. Sono problemi senza tempo: diritti civili, sapere, potere, libertà e privatezza, ecco i passi necessari che una società civilizzata deve intraprendere per proteggersi dai criminali. Non c'è finalità nella politica; essa si ricrea dal principio e deve essere affrontata ogni giorno.
Il futuro è una strada buia e la nostra velocità precipitosa. Non ho mai voluto né potere né responsabilità. Sono un autore di fantascienza, ho voluto solo giocare con le Grandi Idee nella mia stanza dei balocchi lunatica e gioiosa. Il beneficio minimo con cui posso contribuire alla società consisterà probabilmente nello scrivere romanzi di FS migliori. Intendo scrivere quei romanzi migliori, se ne sarò capace. Ma nel frattempo pare che io abbia accumulato qualche strano briciolo di influenza. E' un tipo di potere veramente minimo e di sicuro è più di quanto mi merito; ma il potere senza la responsabilità è una cosa mostruosa.
Scrivendo *Giro di vite contro gli hacker* ho cercato di descrivere la verità come l'hanno vista gli altri. Anch'io la vedo, con i miei occhi, ma non posso certo pretendere di capire quel che vedo. Il meglio che posso fare, mi sembra, è tentare di affrontare la situazione da persona aperta e volenterosa. Perciò stendo l'ultima serie di principi, che spero mi guideranno nei giorni a venire, come segue.
Darò ascolto a tutti e cercerò di immedesimarmi nella loro situazione.
Crederò alla buona volontà degli altri finché non si meritino la mia completa sfiducia.
Non serberò rancori. Perdonerò coloro che cambiano idea e comportamento, proprio come io mi riservo il diritto di cambiare idea e comportamento.
Mi sforzerò di accorgermi degli svantaggi che può recare agli altri ciò che torna a mio vantaggio. Non darò per scontato che il modo in cui vivo oggi corrisponda all'ordine naturale dell'universo, solo perché al momento mi capita di trarne profitto.
E pur non avendo intenzione di smettere di far soldi con le mie attività cyberpunk eticamente dubbie, spero di moderare la mia scorrettezza distribuendo più valori per nulla in cambio.

Si ringraziano per le traduzioni Chiara Guidi e Josh

ABBONATI E SOSTIENI LE EDIZIONI SHAKE

Fino a ora non abbiamo mai accettato abbonamenti per la rivista "Decoder", nonostante le numerose richieste. Questo perché costruire una rivista underground di qualità richiede tempi lunghi e non volevamo illudere le aspettative di nessuno sulla date d'uscita. Ma, ora che la ShaKe ha approntato un nutrito catalogo di pubblicazioni che usciranno entro un anno, proponiamo uno strumento che permetterebbe ai lettori di ricevere rivista e libri direttamente a casa e di sostenere concretamente le edizioni ShaKe

PUOI ESSERE UN ABBONATO SHAKE SE:

1) abiti in una città dove il nostro materiale non arriva
2) vuoi ricevere la rivista e i libri con un mese d'anticipo rispetto alle librerie, senza perderti nessuna uscita
3) vuoi avere uno sconto sulle spese postali e il prezzo bloccato per un anno
4) ti sei accorto che Decoder-ShaKe non ha padroni, non ha mai accettato pubblicità né lavora a scopo di lucro pur mantenendo alta la qualità delle pubblicazioni
5) pensi che la stampa underground vada sostenuta, nonostante tutte le barriere e le censure che i grandi distributori, le librerie "regolari", i mass-media e la cultura dominante oppongono ogni giorno alla sua libera diffusione

LA FORZA DELLA STAMPA UNDERGROUND, STA SOLO NEI SUOI LETTORI: SE IL TUO AIUTO NON ARRIVA DECODER-SHAKE POTRA' IN FUTURO AVERE GRAVI PROBLEMI ECONOMICI

COME SI FA AD ABBONARSI-SOSTENERE:

Devi compilare la cartolina allegata e scegliere la forma di abbonamento o acquisto che più ti interessa. Abbiamo formulato ipotesi per le diverse disponibilità e sensibilità.

ACQUISTO TIPO A): Puoi acquistare in anticipo titoli singoli scelti nell'intera lista delle prossime uscite oppure dei titoli arretrati. In questo caso tutte le spese postali sono a nostro carico. Se acquisti titoli singoli per un prezzo di copertina superiore a L. 100.000 avrai uno sconto del 10% che detrarrai tu stesso dopo aver indicato i titoli e la somma nell'apposito prospetto della cartolina.

ABBONAMENTO TIPO B): Con L. 100.000 ti abboni alle prime sei uscite che vedi nella lista (da "Re/Search-Ballard" fino a "Snow Crash" compreso "Decoder" n.9). Hai in questo caso uno sconto automatico dell'11% sui prezzi di copertina e tutte le spese postali sono a nostro carico.

ABBONAMENTO TIPO C): Con L. 240.000 ti abboni a tutte le prossime uscite della ShaKe fino al maggio 1995, compresi "Decoder" n. 9 e 10. Hai in questo caso uno sconto automatico del 14% sui prezzi di copertina e tutte le spese postali sono a nostro carico.

ABBONAMENTO TIPO D): Se sei un fratello, una sorella, un compagno/a, insomma un sostenitore della causa underground, puoi scegliere l'opzione "abbonamento sostenitore" con L. 300.000. Avrai tutte le prossime uscite della ShaKe fino al maggio 1995, compresi "Decoder" n. 9 e 10 e in regalo una T-shirt del Prof. Bad Trip.

COME PAGARE

1) Il metodo più semplice è usare il modulo di conto corrente postale allegato. Specifica nella causale il tipo d'acquisto o di abbonamento (A, B, C o D).
2) Puoi anche fare un vaglia postale intestato a ShaKe, via C. Balbo 10, 20136 Milano. Anche qui specifica nella causale il tipo d'acquisto o di abbonamento (A, B, C o D).

ATTENZIONE: E' ASSOLUTAMENTE NECESSARIO CHE DOPO AVER ESEGUITO IL PAGAMENTO TU RISPEDISCA ALLA SHAKE LA CARTOLINA CHE TROVI ALLEGATA, COMPILATA IN OGNI SUA PARTE

GARANZIE

Da parte nostra garantiamo che:
1) le uscite saranno puntuali come da lista. 2) le pubblicazioni verranno inviate non appena saranno disponibili e vi giungeranno parecchio tempo prima delle librerie. 3) i pacchi saranno confezionati accuratamente.

SE VUOI UN ABBONAMENTO "PERSONALIZZATO" OPPURE SE HAI BISOGNO DI CHIARIMENTI TELEFONACI PURE ALLO 02/58317306, DAL LUNEDI' AL VENERDI' DALLE ORE 9,30 FINO ALLE 19,00

SI ACCETTANO ANCHE ORDINI TELEFONICI PER LIBRI SINGOLI

ABBONATI ALLE NUOVE USCITE

RE/SEARCH - J.G. Ballard
a cura da Giancarlo Carlotti
con immagini, pp. 254, Lit. 20.000, **uscita prevista MARZO 1994**

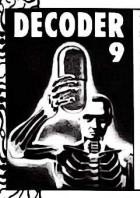
Seconda attesissima uscita dell'edizione italiana di "Re/Search" con un numero critico dedicato al grande anticipatore del futuro prossimo venturo: lo scrittore James G. Ballard, autore di *Crash*, *Atrocity Exibition* e di tanti indimenticabili romanzi di fantascienza ampiamente conosciuti anche in Italia. Abbiamo totalmente aggiornato l'edizione originale, con l'aiuto di esperti, del suo biografo e di lui stesso attraverso interviste nuove e molto approfondite che fanno scaturire tutta la sua radicale durezza formale e contenutistica, nonché il suo pensiero politico sul mondo, dei pareri taglienti che fanno viaggiare la nostra mente su tematiche di estrema attualità. Nel testo sono inoltre racchiusi, in anteprima mondiale, 23 saggi originali di no-fiction scritti da Ballard intorno ai suoi gusti visuali, alla letteratura contemporanea, al cinema, ai delitti seriali e, una vera chicca, sulla moglie di Ronald Reagan. Insomma un testo imperdibile per penetrare finalmente e a fondo nell'universo ballardiano.

NO COPYRIGHT - Antologia di testi sul rapporto tra software e diritto
a cura di Raf Valvola Scelsi
40 immagini, pp. 224, Lit. 15.000, **uscita prevista MARZO 1994**

L'introduzione sempre più pervasiva delle nuove tecnologie nella vita quotidiana e nei processi produttivi sta cambiando in maniera radicale la nostra percezione del reale, un reale che sempre più significativamente si sta definendo come una nuova frontiera elettronica. Anche nel diritto tendono a riflettersi quei cambiamenti che più in generale stanno avvenendo nella società. In particolare da una parte la crescente duplicazione di massa dei programmi informatici e dall'altra la pratica del campionamento in musica e la perfetta duplicazione e conseguente trasformazione delle immagini video (tramite videoregistratori, scanner e programmi quali il morphing) pongono su un piano qualitativamente nuovo la riflessione sulla questione della proprietà intellettuale dei beni immateriali. Questo testo entra nel merito della questione, fornendo al lettore una ricca scelta di testi che chiariscono i contorni esatti del problema. In sede finale sono acclusi i testi legislativi più significativi in materia e un accurato studio bibliografico.

CYBERPUNK videozine vol. II
VHS con libretto durata min. 80, Lit. 25.000, **uscita prevista APRILE 1994**

A più di anno di distanza dall'uscita della prima videozine, la cui diffusione ha superato tutte le più ottimistiche previsioni, ecco il secondo volume in videocassetta sugli ultimi sviluppi ed evoluzioni del CYBERPUNK. I temi centrali della produzione saranno il viaggio e il nomadismo nel cyberspazio e nella nuova era. Con un approccio documentato e ad alto livello tecnico vengono intervistati personaggi e presentati argomenti quali:
Realtà virtuali a basso costo: la nuova rivoluzionaria tecnologia a disposizione di tutti - Panoramica completa dei convegni internazionali di hacking ad Amsterdam e Amburgo - Bruce Sterling: il padrino del Cyberpunk interviene sui pirati dei computer e dei telefoni - Despite TV: il miglior gruppo inglese di videogiornalismo indipendente si presenta al mondo - Movimento Anticopyright: artisti, musicisti, operatori di software riflettono sui limiti del copyright - Cyberartisti della computer animation - New Age Travellers e ravers: il nuovo movimento mondiale giovanile - Videomakers: fare informazione e arte in casa

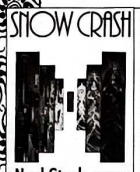


DECODER - rivista internazionale underground
numero 9, pp. 96 Lit. 7.500, **uscita prevista APRILE 1994**

Un numero importante, perché totalmente scritto dai collaboratori di "Decoder", a parte un redazionale che fa il punto sulla situazione della comunicazione in Italia, dopo gli ultimi sviluppi della situazione politica e legislativa. Ne esce un lucido spaccato della fase moderna, all'interno di una rivista di informatica sociale e di sana, insostituibile, cultura underground.
INDICE - Mike Davis: Ecologia della Paura; Howard Reihngold: inedito sulle Comunità Virtuali; Luc Pac: Le isole della comunicazione; Bruce Sterling: Gli eroi dell'hacker crackdown, che fine hanno fatto?; Tommaso Tozzi: I love virus; Il terziario incazzato americano: racconti orali; Nomadi e traveller: racconti orali; Matteo Guarnaccia: Albert Hoffman e LSD. E. Pucci: Storia del fax; Il Decoder dei Piccoli e i suoi fumetti: Giovanni, Graham Harwood, Professor Bad Trip; California Wire: aggiornamenti dalla Silicon Valley; Crittografia; Groupware; Daniela Daniele: La letteratura radicale post-moderna americana; TV comunitarie e hackeraggi vari.

SENZA ILLUSIONI. Storia afroamericana dalla fine degli anni Sessanta al dopo riot di Los Angeles
a cura di Bruno Cartosio
pp. 196, con immagini, Lit. 18.000, **uscita prevista MAGGIO 1994**

Si tratta di un volume critico e storico curato da uno dei migliori e più radicali afroamericanisti italiani, che, attraverso una raccolta di ventitre saggi, delinea le prospettive future del movimento afroamericano, facendo il punto su tutto ciò che è successo da dopo le Black Panthers fino al dopo rivolte di Los Angeles. Il testo è suddiviso in quattro differenti sezioni, che analizzano il contesto complessivo della repressione subita dal movimento alla fine degli anni Sessanta, tramite una serie di interviste inedite ad alcuni dei principali protagonisti di quella fase quali Rap Brown e John Lewis (dirigente dello Snick). A partire da quella tragica fase, ancorandosi a una serie di importanti storici afroamericani contemporanei quali Cornel West e Manning Marable, emerge il possibile sbocco del movimento nel prossimo futuro, una prospettiva continuamente oscillante tra l'opera di Martin Luther King e il radicalismo rivoluzionario di Malcolm X, ma che in sintesi può essere tratteggiato da un crudo slogan: "senza illusioni!"



SNOW CRASH
di Neal Stephenson
pp. 296, Lit. 23.000, **uscita prevista SETTEMBRE 1994**

Neal Stephenson, che lavora in equipe con matematici, scienziati vari, artisti e elementi sovversivi viene considerato come uno dei più interessanti componenti della seconda onda del cyberpunk dagli stessi Sterling e Gibson, mentre di questo suo *Snow Crash* si parla come di una sorta di "cult" della portata di *Neuromante*. Già noto con il suo primo libro, di stampo giallo-ecologico, Stephenson ambienta questo romanzo nel prossimo futuro dove Hiro Protagonist, l'ultimo degli hacker freelance, consegna pizze per la CosaNostra Pizza Inc., mentre Y.T. offre assistenza software a domicilio spostandosi col suo skateboard. Il tutto ruota intorno alla "Snow Crash" una droga e allo stesso tempo un virus informatico che agisce a livello neurolinguistico nella testa dei programmatori. Una lotta durissima e allo stesso tempo irresistibilmente comica tra realtà virtuali, motociclisti pazzi, criminali incalliti e cybergente di strada. *Snow Crash* ha vinto l'Arthur C. Clark Award come migliore romanzo di fantascienza del 1993.

DECODER - il film - edizione italiana
di Klaus Maeck
VHS con libretto, durata 87 min., Lit. 25.000, **uscita prevista OTTOBRE 1994**

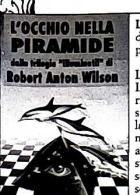
Nel 1984 Klaus Maeck girò un film underground che diventerà profetico. Con una colonna sonora straordinaria per l'epoca - Soft Cell, Einsturzende Neubauten, The The - e un cast di attori eccezionale - W. S. Burroughs, G. P.Orridge degli Psychic TV, F.M. Einheit degli Einsturzende e la vera Christiana F. (dello Zoo di Berlino) - questo film sintetizzò l'innovazione trasgressiva che il punk portò nel campo della comunicazione e intuì la rivoluzione del cyberpunk. La trama: un punk scopre che nei "Mc Donalds" viene diffusa "muzak", una musica che condiziona i comportamenti degli avventori, riducendoli a una massa acritica di pecore. Non potendo tollerare questa situazione sente l'urgenza di "decodificarla" e crea un'"antimuzak" diffondendola negli stessi "Mc Donalds" e producendo reazioni violente di ribellione. Sebbene ricercato dai servizi segreti riesce a diffondere questa pratica a livello di movimento. Un lieto fine: al suono dell'antimuzak scoppia la rivoluzione (con vere immagini di scontri di piazza).

STORIA DELLE PANTERE NERE
di Paolo Bertella Farnetti
pp. 196, con immagini, Lit. 18.000, **uscita prevista NOVEMBRE 1994**

Dopo anni di studi e di ricerche, l'americanista Paolo B. Farnetti pubblica finalmente questo saggio, al di sopra dei miti dei movimenti e dalle veline del potere, su quella che è probabilmente stata l'organizzazione politica che più ha acceso l'immaginazione di varie generazioni di giovani rivoluzionari e ribelli: il Partito delle Pantere Nere. Grazie al reperimento dei famigerati documenti riservati dell'FBI - sui quali solo ora è caduto il segreto d'ufficio - a nuove interviste rivolte ai protagonisti e a inedite testimonianze, viene ricostruita una storia che restituisce il giusto peso a questo movimento che tanto ha significato per la lotta contro la repressione, che in questo caso era stata violentissima, e per l'affermazione dei diritti civili. E' questa un'analisi rigorosa che smentisce le verità ufficiali della polizia ma che mette anche in luce i limiti oggettivi di un certo tipo di pratica politica e che viene considerata non come un capitolo chiuso della storia passata, ma come una fase ancora oggi in evoluzione per i movimenti di liberazione.

VERE ALLUCINAZIONI
di Terence McKenna
pp. 196 con immagini, Lit. 20.000, **uscita prevista GENNAIO 1995**

Spesso superficialmente considerato il "Timothy Leary degli anni '90", McKenna è in realtà un cantastorie, un visionario, un eccentrico e un credente nel potere psichedelico delle droghe di cambiare la coscienza umana. Parte sciamano, parte scienziato - è il direttore dell'orto botanico delle Hawaii - in questo libro, il suo diario di viaggio in Amazzonia con il fratello Dennis alla ricerca di un mitico allucinogeno chiamato *oo-koo-hé*, egli cerca di dimostrare le relazioni tra psilocibina, il principio attivo contenuto nei funghi, e lo sviluppo della consapevolezza e del linguaggio. *Vere allucinazioni* è un'odissea, o un lungo trip, ricco di incontri con personaggi veri come sciamani, stregoni e scienziati nazisti o allucinatori come un fungo parlante o le Mantidi pirata dello spazio. Una straordinaria avventura "on the road" in un universo che è molto più complesso e ricco di meraviglie di quello che la nostra mente possa immaginare. Terence McKenna è anche collaboratore della rivista californiana "Mondo 2000".



L'OCCHIO NELLA PIRAMIDE - primo volume della trilogia *Illuminati!*
di Robert Anton Wilson
pp. 196, Lit. 18.000, **uscita prevista FEBBRAIO 1995**

La trilogia *Illuminati!* è un "cult" per le culture underground negli USA (100.000 copie vendute), in Inghilterra e in Germania, tanto da influenzare la nascita di parecchi "club" di estimatori, quella di una rivista in lingua tedesca e di un gioco di ruolo; nel 1986 vinse il Prometheus Hall of Fame. Il romanzo si snoda tra fantasie paranoiche descritte magistralmente e un'acuta analisi della realtà "occulta" (c'è anche la Loggia P2) dove Malik, editore di una rivista radicale, dopo aver scritto di voci su società segrete multinazionali che controllano i destini del mondo, si trova in guai grossi. Guai che potranno essere evitati attraversando la piramide della cospirazione mondiale del "male". Tra droga, sesso, violenza, con uno stile comico e allo stesso tempo lucido, Wilson concentra in questa trilogia tutto ciò che ci ha sempre sconcertato - l'LSD, chi ha ucciso Kennedy, il perché sulla moneta da un dollaro vi sia una piramide - ma soprattutto compie una critica radicale contro tutte le forme di potere esistenti sulla faccia della terra.

LA SADICA PERFETTA
di Terence Sellers
Lit. 20.000, **uscita prevista MARZO 1995**

Terence Sellers proviene dalla scena punk americana della fine degli anni Settanta. Dopo aver scoperto le proprie attitudini più recondite durante una serata passata al C.B.G.B., apre una sua *dungeon* a New York: un'attività che la renderà in pochi anni famosa in tutto il mondo nella sottile arte della dominazione. *La sadica perfetta* rappresenta la summa teorica della sua riflessione sull'argomento. In successione vengono toccati i classici temi della disciplina quali il *bondage* e il feticismo. Tutte discipline comunque che hanno nel linguaggio e nel suo sottile uso la propria fonte originatrice. Non a caso il libro è costruito intorno alla polarità dialettica di pieno-vuoto, peraltro pienamente governata dall'autrice, come testimonia il raffinatissimo capitolo incentrato sull'etichetta dello specchio.
Completano il testo una decina di tavole di Genesis P-Orridge, artista multimediale riconosciuto a livello internazionale e fondatore degli Psychic TV e una lunga intervista autobiografica rilasciata da Terence Sellers alla rivista londinese "Skin Two".

AA. VV. STRANI ATTRATTORI - Antologia di fantascienza radicale
a cura di Rudy Rucker, P. Lamborn Wilson (più conosciuto come Hakim Bey) e R. Anton Wilson
Lit. 23.000, **uscita prevista APRILE 1995**

Come gli "strani attrattori" sono quei modelli attorno ai quali si sviluppa il caos così i tre curatori di quest'antologia, ben noti al pubblico della fantascienza e della ShaKe, raccolgono gli esempi migliori della FS radicale contemporanea in un testo già definito di "colossale importanza" al livello delle mitiche *Dangerous Visions* e *Mirrorshades*. Uscita negli Stati Uniti come volume di "Semiotext(e)" - un'importantissima rivista monografica di politica, cultura e società - *Strani Attrattori* nacque dall'invito dei suoi curatori a importanti scrittori affinché consegnassero loro tutti quei testi che erano stati respinti da altre case editrici in quanto troppo estremisti per le situazioni descritte o per il linguaggio usato. Ne è uscita una bomba letteraria a base di sesso biomeccanico, droghe in quantità, post-anarchismo militante e techno-profezie per il nostro caotico futuro. Gli autori raccolti sono: J.G. Ballard, Hakim Bey, W.S. Burroughs, P. Di Filippo, W. Gibson, R. Kadrey, J. Kohenline, M. Laidlaw, T. Metzger, R. Rucker, R. Sheckley, L. Shiner, B. Sterling e molti altri.

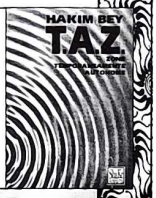
HACKERS: eroi della rivoluzione del computer
di Steven Levy
pp. 328 con immagini, Lit. 28.000, **uscita prevista MAGGIO 1995**

E' questo il libro basico e definitivo della storia degli hacker dal 1958 al 1983. Levy racconta con uno stile lineare la verità sulla nascita del PC e su alcune importanti scoperte da parte di centinaia di ricercatori indipendenti. La storia inizia con il "Tech Model Railroad Club" e le furtive utilizzazioni dei computer militari che entrarono nei laboratori del MIT ma che erano negati agli studenti e la nascita dei primi programmi per giocare o suonare fatti girare clandestinamente su queste macchine. Così nacque l'"etica degli hacker", che non poteva che fare presa sull'humus libertario degli anni Sessanta a Berkeley. Qui una serie di techno-anarchici, che si divertiva creando radio pirata di movimento o interferenze televisive, progettò le prime interfacce "user friendly". Poi c'è la nascita del microprocessore, Jobs e Wozniak, fondatori della Apple, le blue box, il computer "da tavolo", l'IBM, Silicon Valley, Ted Nelson e la programmazione indipendente. Un viaggio avvincente che rende giustizia su di un periodo storico spesso mistificato. Levy è un giornalista e scrive su "MacWorld" e "Wired"

CATALOGO

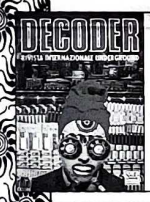
GIRO DI VITE CONTRO GLI HACKER (The Hacker Crackdown)
di Bruce Sterling
pp. 254, Lit. 18.000

Dall'autore dei più importanti romanzi di fantascienza cyberpunk un saggio avvincente che delinea la storia dello strano mondo che frequenta e anima il cyberspazio: poliziotti, scatenati teenager, legali, anarchici, tecnici industriali, hippy, miliardari high-tech, appassionati di giochi di ruolo, esperti in sicurezza informatica, agenti dei servizi segreti e ladri di dati.
E' un testo che in sostanza affronta per la prima volta in maniera organica le tematiche relative alla frontiera elettronica e quindi la libertà di comunicazione nelle reti, tramite un'esauriente analisi della storia del sistema telefonico e dei suoi possibili utilizzi futuri. Un luogo, quello della frontiera elettronica, dove avvengono anche "crimini", ma per il quale Sterling prospetta un primo indirizzo di comportamento etico, al fine di poter rendere sempre più vivibile questo luogo di comunicazione virtuale. Date le ultime evoluzioni della legge italiana in tema di crimini informatici questo testo diventerà quanto mai fondamentale per chi desidera conoscere le dinamiche reali del cyberspazio.



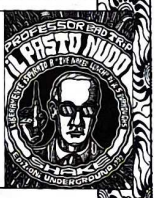
TAZ - ZONE TEMPORANEAMENTE AUTONOME
di Hakim Bey
pp. 176, 50 immagini, Lit. 15.000

Hakim Bey è uno dei più interessanti esponenti delle controculture americane degli anni Ottanta. Ha lavorato come poeta nel Nord dell'India, da dove è statoespulso per ragioni politiche, e ora vive in un albergo a Chinatown e in una roulotte in una palude del New Jersey. Non appare in pubblico. Ha pubblicato numerosi saggi in raccolte americane incentrati sul tema del fine millennio.
Il libro spazia dalle comunità dei pirati di Capitan Mission fino alle comunità telematiche cyberpunk dei nostri giorni, in un elogio del nomadismo psichico elaborato attraverso le categorie filosofiche del sufismo, della critica radicale, dell'anarchismo, del situazionismo, del pensiero di Deleuze e Guattari.
Il suo stile provocatorio si fonde con una fine analisi della storia e dell'arte delle controculture, in un saggio che negli USA è già diventato un classico del genere, e lo diventerà anche in Europa.
Dicono di questo libro: "Squisito" (A. Ginsberg), "Affascinante" (W.S. Burroughs), "A Blake angel on bad acid" (Robert Anton Wilson), "Hard dada/surrealism" (Rudy Rucker)



DECODER N° 8,
Rivista Internazionale Underground
pp. 96, Lit. 7.500

Indice: Bruce Sterling: il congresso degli hacker in America - goliardia o sovversione?, Primo Moroni: Tra post-fordismo e destra sociale - se ci vuoi capire qualcosa di più su quello che sta succedendo, KatodiKa: la TV interattiva - un articolo precisissimo, Alexander Shulgin :Intervista sulle nuove sostanze psichedeliche, Longevity drugs a cura Extropy, Luc. Pac. Reti americane & Panottico, Tom Jennings: Intervista - un vero cyberpunk, Decoder dei piccoli: Il mitico ritorno di Giovanni + Bad Trip nella VR + Graham Harwood con un fumetto che ha scosso diverse coscienze, Nanni Balestrini: una fondamentale intervista e la sua storia del "Gruppo 63", Malcolm X attualità, Cromosoma X: Identità Fratturate - un saggio di femminismo cyborg, Terminal: Intervista - la più interessante rivista francese, R. U. Sirius (Mondo 2000): Intervista, M. F. Storia del Phone Phreaking in Italia, Stelarc: radical body art, Fraser Clark (Zippy Times): Techno-sciamanismo e rave in Inghilterra.
Insomma, un numero potentissimo.



IL PASTO NUDO a fumetti
del Professor Bad Trip
64 tavole, pp. 80, copertina cartonata, Lit. 20.000
Introduzione-intervista a Fernanda Pivano

"Bambini del paregorico del mondo unitevi. Non abbiamo più niente da perdere altro che i nostri spacciatori. E loro NON sono necessari"

Il Pasto Nudo è la prima realizzazione a fumetti della ShaKe edizioni underground. Con questa pubblicazione abbiamo cercato di concretizzare un vecchio sogno tra irriducibili post-umani dell'"underworld" riguardo a un libro che ha cambiato le vite non solo di parecchi elementi del collettivo di lavoro ShaKe, ma anche di molte delle tre "generazioni" che dagli anni Cinquanta si sono succedute fino a oggi. Illustrato dal Professor Bad Trip, uno dei più promettenti autori di comix underground in Italia, questo è un libro radicale, duro, riguardo a uno dei problemi più duri della nostra epoca, ma al contempo illuminate nella sua lucidità analitica.

RE/SEARCH Edizione Italiana - William Burroughs-Brion Gysin, pp. 200, 150 immagini, Lit. 20.000

Al contrario delle operazione di "tardivo recupero" avviate ultimamente, questo libro possiede l'indubitabile merito di rileggere "il demone" Burroughs a partire dai Movimenti e dalle scene più radicali. Vengono così chiariti i suoi forti legami con le culture sperimentali e le avanguardie di tutto il mondo, oltre al senso della sua poetica in rapporto alle tematiche del cut-up e della pittura: l'ultima frontiera della sua ricerca comunicativa. Non poteva mancare perciò un doveroso tributo nei confronti di Brion Gysin, pittore visionario, già surrealista, amico e nume tutelere della stessa ricerca burroughsiana, qui ri/scoperto e tratteggiato con puntuale attenzione. Testi di/da: W.S. Burroughs, V. Baroni, P. Christopherson, Decoder, J. Grauerholz, Andrea Juno, Klaus Maeck, G. P. Orridge, Re Nudo, J. Savage, Vale, T. Wilson

DECODER - Enciclopedia per l'anno Duemila
Raccolta volumi 1-4
pp. 256, Lit. 16.500

La raccolta completa dei primi quattro introvabili numeri della rivista 'Decoder". Alle radici dell'esperienza.

W.S. BURROUGHS. COMMISSIONER OF SEWERS, Un film di Klaus Maeck, VHS 60 minuti, Lit. 35.000

W. S. Burroughs è a tutt'oggi una figura di culto, rimane però quasi sconosciuto al di fuori della cerchia degli "iniziati" e questo discorso vale soprattutto per la Germania e l'Italia dove ci vollero molti anni prima che i suoi libri fossero tradotti e pubblicati. Il filmaker Klaus Maeck, regista del film di culto Decoder, ha girato il film documentario Commissoner of Sewers, 60 minuti altamente professionali.
Con brani dai film: "William Burroughs" di H. Brookner, "Drugstore Cowboy" e "Thanksgiving Prayer" di Gus Van Sant, "Decoder". Musiche di: Brian Jones, Jorge Reyes, Fish For Fish, F.M. Einheit, W. S. Burroughs

CYBERPUNK Antologia di testi politici, a cura di Raffaele Scelsi , pp. 224, 11 edizioni, Lit. 15.000

Questa antologia vuole per l'appunto penetrare nell'officina alchemica cyberpunk, per puntualizzarne i multiformi aspetti e anche le sue origini politiche. In un'esauriente carrellata vengono poi riassunte e riportate le diverse origini e prospettive future del fenomeno: dal cyber psichedelico californiano di Timothy Leary al Chaos Cumputer Club di Amburgo, dalla pratica degli hacker degli anni Settanta alle prospettive che lo stesso movimento dei pirati del computer si è dato nel suo primo Galactic Party del 1989, per arrivare infine a gettare uno sguardo anche su quelle che sono le sue conseguenze in un campo più specificatamente applicativo. Scritti di/da B. Sterling, T.Leary, L. Felseinstein, Klaus Maeck, A. Basset, Raf Scelsi, Sandrone, Chaos Computer Club Amburgo, Fura dels Baus, Mutoid Waste Company, Enciclopaedia Psichedelica, Youth International Party Line, Technological American Party, Terminal, Vague, Decoder, Icata'89

CYBERPUNK VIDEOZINE, 80 minuti di futuri contemporanei, Lit. 25.000

Questa videocassetta è stata prodotta nello spirito del cyberpunk, utilizzando tecnologia a basso costo unita alla creatività degli hacker. Si chiama VIDEOZINE perché è stata concepita come una PUNKZINE: fotocopiata, diretta, fatta in casa tagliando e incollando. Contiene filmati di/da: Wau Holland (Chaos Computer Club), Klaus Maeck (Decoder Film), Letteratura Cyberpunk, William Gibson, Jaron Lanier (Realtà Virtuali), Hacker vari, Timothy Leary, La Fura Dels Baus, Mutoid Waste Company, Connessione in rete telematica, R.A.M. Connection Video, Live Hacking

CON OGNI MEZZO NECESSARIO *di* Malcolm X
Con saggi introduttivi di Steve Clark e Ferruccio Gambino e un rigoroso apparato critico.
pp. 224, Lit. 15.000
A trent'anni dalla morte, il richiamo alla figura di Malcolm X viene fatto con sempre maggiore puntualità dalla rigogliosa nuova scena intellettuale afro-americana (dal cinema alla cultura hip-hop), mentre i suoi testi vengono studiati come paradigmatici e illuminanti di una situazione che non ha ancora trovato adeguata soluzione. "Con ogni mezzo necessario", raccolta di testi e scritti del suo ultimo anno di vita, permette di comprendere appieno il tragitto teorico ed esistenziale che lo condusse ad abbandonare la Nation Of Islam e con essa la precettistica musulmana, per approdare finalmente a un approccio politico dalle forti tinte d'impegno sociale. In questo testo emergono come centrali la sua lotta contro il razzismo, la sua volontà di internazionalizzarne il contesto e la necessità dell'autodifesa contro le bande razziste. Le responsabilità degli Stati Uniti emergono con grande chiarezza: dal Mississipi al Vietnam, da Harlem alla Corea e con esse anche la premonizione del suo assassinio, i cui colpevoli appaiono ancora adesso avvolti nell'ombra.